

Alegorías del viaje y de las ciudades

Angelique Trachana

Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid

Abstract:

In this paper we aim to confront the congressional debate approach of "the drawing of architect's travels" with "Augmented Environment" (AE) by new technologies of information and communication (ICT), the consideration of time as the main variable and mobility in a globalized world. In this environment, the concept of "journey" as a formative experience in architecture is reviewed and "drawing" is compared to the concept of "learning from images".

Aumegned Environment - representation - deconstruction

Introducción

El Entorno Aumentado (EA) como desenlace de la Revolución Digital, ha supuesto la ruptura de la dualidad físico-virtual precipitando la introducción de una mayor complejidad y diversidad en los análisis de la realidad. El parámetro tiempo es analizado sistemáticamente en relación al espacio como variable prioritaria y desaparecen las oposiciones mundo físico y mundo pensado, imaginado, recordado y representado. Las ciudades se leen como "hipertexto" donde se superponen capas de significación: la memoria, las imágenes, el texto, el mapa, el territorio... La "deconstrucción" de las fronteras y de las distancias en función del tiempo acelerado por las TIC provoca un cambio radical en la percepción del mundo como mundo estable y la deslocalización de las ciudades.

La polis es naturaleza, al decir de Aristóteles (Física II, 193^a), lo que explica la definición del ser humano como "animal político". La "metápolis" es el mundo natural deconstruido, un mundo híbrido, espacio indiferenciado como utopía de vaciedad libre que facilita los flujos de información (León 1998) donde los cuerpos físicos y las emociones -que ponen en movimiento- están mutando hacia una nueva definición. El concepto de viaje como traslado de un punto a otro, donde hay punto de partida y destino -lo que ha guiado el pensamiento europeo- cambia radicalmente. El desplazamiento es condición del nómada desarraigado cuya experiencia de la metápolis es siempre la incertidumbre y la extrañeza. El viaje a través del viejo relato de las ciudades con sus gentes, sus monumentos, paisajes pintorescos se convierte ahora a su referente alegórico.

Viajar, desplazarse, caminar viene a ser como hablar, emitir relatos, hacer proposiciones en forma de éxodos. "Caminar es pensar" (Rosseau [1782] 2008), es discurrir. El paseante que poetiza la trama ciudadana, comenta los lugares por donde transita como una geografía imaginaria. El transitar es el ámbito para la exhibición, el ámbito de una sociedad de miradas. La ciudad desvanece como morfología y estructura sólida. Son las imágenes, todas las formas inestables de imaginar, recordar y registrar que practican los viandantes, las miradas del *flâneur* de Baudelaire ([1863]1961), de los "pasajes" de Benjamin (Buck-Morss 1995) o New Babylon de Constant Nieuwenhuis (1974), nuestros referentes.

Viajar, ponerse en movimiento, dibujar, registrar con fotografías y videos lo recorrido es crear esta realidad otra que excede la forma; es proyectar fragmentos de vidas, de acontecimientos efímeros y estructuras mutantes que obedecen a una filosofía deconstruccionista, multifocal. La deconstrucción del espacio no es una simple metáfora que expresa los fenómenos sociales de nuestro tiempo. Los aprendizajes basados en el movimiento y la acción, y el sujeto de aprendizaje móvil -un no-lugar, según Derrida (1989)-, nómada a medio camino entre la posibilidad y el deseo de representar el mundo, es el contexto productivo donde "las imágenes toman posesión" (Didi-Huberman 2008); es el Entorno Aumentado donde se moviliza la imaginación arquitectónica.

Las múltiples formas de generar y gestionar imágenes, podríamos decir, se asemeja a un "dibujar aumentado". Se trata de "aprendizajes por montaje", por asociación de imágenes simultáneas en el tiempo que permite la digitalización. Didi Huberman (2012) se preguntaba "cómo hacer de las imágenes una cuestión de conocimiento y de aprendizaje" planteando las "imágenes dialécticas" frente a los simples iconos. La "dialéctica de las imágenes" -que se descubría en el 'Atlas Mnemosine' de Aby Warburg (Didi Huberman 2009)- es la asunción epistemológica del montaje que fue, como sabemos, el método literario de Benjamin (Buck-Morss 1995). Como Warburg con el 'atlas de imágenes', donde se dejaba más interpretar que contar, Benjamin apelaba a la "memoria inconsciente" -y no a la colección de recuerdos y crónicas-. "El montaje podía evocar la profundidad y la sobredeterminación". "Para recordar es necesario imaginar".

La construcción hiperreal del viaje

La consecución de la Revolución Digital y el progresivo auge de las tecnologías de la información y la comunicación han deparado cambios profundos en la naturaleza de la disciplina y en consecuencia en la formación arquitectónica. La multiplicación dimensional del lugar arquitectónico obedece a esta circunstancia y asume paulatinamente los efectos del EA: una nueva extensión o dimensión digital cuya consecuencia imperativa es la incorporación de información procedente del dominio digital. El EA como función de dos variables, 'ser digital' y 'ser físico' implicaría entonces la experiencia del viaje en dos dimensiones: realidad física y realidad digital; experiencia consciente del cuerpo, experiencia vivida en presente, apertura de la escucha corporal y los sentidos y concentración de la mente en el espacio-tiempo, acontecimientos, momentos actuales, recuerdos, relatos e imágenes emitidos y recibidos en el entorno digital.

Viajar por el mundo fue la educación arquitectónica de Le Corbusier, que nunca asistió a una escuela de arquitectura. Con diecinueve años, LC partió para Italia, 1907 Budapest, Viena; en París en febrero de 1908, 1910 Munich, después Berlín. 1911, mochila al hombro: Praga, el Danubio, Serbia, Rumanía, Bulgaria, Turquía (Constantinopla), Asia Menor. Veintiún días en el Monte Athos. Atenas, Acrópolis seis semanas... Esa fue la escuela de arquitectura de LC. Le proporcionó su formación, abriendo puertas y ventanas ante él hacia el futuro (Colomina 2011, 37). *El viaje de oriente* -tardíamente publicado (1965)- que el arquitecto suizo emprendió desde Berlín hasta Constantinopla en 1911, es un viaje iniciático donde fue descubriendo la arquitectura, donde aprendió a mirar. En sus cuadernos anotaba impresiones, escribía cartas tratando de explicar a terceros lo que veía y dibujaba, con más o menos detalle, capturando sus impresiones, analizando lo ya construido, como cuando visitó la Acrópolis y el Partenón aprendiendo de todo como gran autodidacta que era.

El soporte de todos esos viajes o tránsitos, ya sean libretas de dibujos, textos, fotografías o películas nos atraen precisamente porque son obra de la mano y de la mirada directa de los arquitectos viajeros, que nos traen consigo fragmentos de sus propias experiencias. Nos encontramos así con esquemas desde plantas, secciones y alzados con anotación de medidas y proporciones; croquis volumétricos y espaciales resueltos con el recurso de la axonometría, apuntes analíticos que estudian la situación del edificio en su lugar o algún aspecto destacado de su configuración; esquemas taquigráficos destinados a acumular ideas y formas en la memoria. El dibujo es el mejor vehículo, según Carlos Montes (1997) del que dispone el arquitecto para interiorizar y memorizar las arquitecturas visitadas y estudiadas.

Sin duda, hoy no es el único medio pero, tal vez, persiste todavía en el dibujo la *mirada icónica* e idealizada hacia la arquitectura y las ciudades; el deseo secreto de reencontrarse y reafirmarse en valores estables y permanentes siguiendo así alimentando los grandes mitos, los estereotipos y la educación en la representación como sistema dirigido hacia la consecución de un *icono*. Los propios arquitectos -que se convierten en coleccionistas de sus propios dibujos- se elevan en paradigmas de cómo representar. Álvaro Siza, por ejemplo, explicaba que para poder atrapar sobre el papel un trozo de una ciudad era necesario repetir el dibujo sucesivas veces; cada nueva repetición suponía mirar con detenimiento una y otra vez, los mismos objetos y las diferentes personas, descubriendo lo que permanece y lo que está en permanente movimiento. Cada dibujo necesitaba de su tiempo; al menos, un día en el lugar (Mansilla y Tuñón 2010).

Una nueva mirada implica ahora "ampliar el campo de representación"; mirar las ciudades, la arquitectura, la gente... ofreciendo nuevas y distintas perspectivas de la realidad, registrando momentos que nunca se exhiben, lo oculto, desconocido, extraño que supera y coarta los mitos establecidos, mostrando su vitalidad y vulnerabilidad. La percepción de esos lugares y espacios, tanto en fotografías como en los nuevos medios visuales o literarios, se ve efectivamente transformada respecto a su propia construcción, al cómo fueron pensados, soñados o buscados.

En cierta manera, los viajeros nunca viajan solos. Desde las novelas de Julio Verne hasta las pequeñas escapadas hacia la esencia de la cotidianeidad más próxima, pasando por las guías de viajes, todos los trayectos se filtran y preparan (Alcolea y Tárrago 2011, 18). Las obras de arquitectura que visitamos ya las conocemos de antemano por la difusión de fotografías publicadas en medios tanto especializados, medios de consumo de masas, redes sociales... flickr... que nos muestran distintas miradas: miradas extrañadas, observaciones inexpertas, testimonios de la gente que viaja con otros propósitos, que disfruta discurriendo y exhibiendo sus gestos y sus miradas; miradas diferentes de las miradas sublimadas... filtradas por los estetas, expertos, fotógrafos, arquitectos... Es así cómo se amplía el campo de su representación. El sentido alterado del objeto de nuestros viajes es importante precisamente porque se aparta de sus representaciones más conocidas. Mientras que en el pasado los arquitectos tuvieron que recoger directamente y transportar estas imágenes recogidas por ellos mismos alrededor del mundo, ahora estamos acostumbrados a viajar para ver ciudades y edificios que ya conocemos a través de su recepción en un amplio espectro de soportes. El espacio entre la arquitectura y la difusión se concentra en un punto

en el que es difícil diferenciar a uno de otro.

La imagen fotográfica asumió durante el movimiento moderno la categoría de icono manifiesto, incorporando autonomía propia respecto al objeto representado. Los primeros viajeros fotógrafos capturaban y encerraban pequeñas muestras de la realidad -seres queridos o arquitecturas lejanas y exóticas- encarándolas en el papel para poder mostrarlas a sus invitados en sus salones burgueses. En la nueva sociedad mediática, los arquitectos encierran ahora esas *miradas filtradas*, esos 'otros lugares', lugares a los que casi no es necesario desplazarse, porque se acercan hasta nosotros. Y en ellas podemos reconocer instantáneas de grandes obras admiradas que uno espera ansiosamente poder visitar, pero también pequeños hallazgos anónimos que se encuentran en el camino.

El éxito de los edificios que alcanzan la categoría de iconos, pone de manifiesto una retórica que nos hace reconsiderar las certezas arquitectónicas. Los ejemplos mediáticos de la cultura arquitectónica con la potencia y la espectacularidad de las imágenes distorsionan la forma en la que se hace hoy arquitectura. Pero también es verdad, que la cultura mediática de la sociedad contemporánea, global e instantánea permite convertir cada viaje, filtrado y matizado a través de las imágenes en un espectáculo personal e íntimo. El espectador, mediante los nuevos soportes puede manipular y recrear esa realidad en su propio hogar, en esos tránsitos privados y casi secretos que hacen casi innecesario conocer la realidad en sí misma.

El dibujar tradicionalmente asociado a la vista, por aquellos pioneros que hicieron o pensaron por primera vez cada uno de esos viajes, ha marcado un itinerario difícil de rehuir porque esos objetos o lugares representados responden ya a un ideal. El original convertido en *icono*, a través del *dibujo* y de la *fotografía* como *representaciones estáticas*, difiere sustancialmente de la *imagen-movimiento* -a través de la cinematografía, el video e internet- que implica diferentes *aprendizajes* y consecuentemente diferentes *sujetos del aprendizaje*. Las posibilidades de *representación* en el mundo digital se multiplican de tal manera siendo imposible hoy escapar de la *mediatización digital* constituyendo *configuración* y *difusión* de la arquitectura un proceso totalmente integrado.

La cuestión ahora es cómo hacer de la *imagen* una cuestión de *conocimiento* y de *aprendizaje*. El código digital, sabemos, es un código puramente visual (Trachana 2013). El acceso inmediato a las imágenes -imágenes con sonidos pero sin tacto ni olfato ni gusto- tiene como resultado una toma de posición propiciada por una toma de *distanciamiento* (el "efecto de distanciamiento" del que Brecht habló profusamente), de manera que "distanciar es mostrar", hacer que aparezca "la imagen informando al espectador de que lo que ve no es más que un aspecto lacunario y no la cosa entera, la cosa misma que la imagen representa". Didi-Huberman (2012,11) nos sitúa frente a la necesaria reflexión en relación con nuestras memorias visuales (vividitas o referidas) y el papel que estas juegan en el proceso de construir la historia. Partiendo de esta reflexión recapacitamos en torno a la construcción de conocimiento y experiencia propiamente arquitectónica a través de las imágenes: aprendizaje a través de imágenes.

Al considerar la construcción de la cualidad hiperreal del viaje como circunstancia individual sobre los supuestos del dibujar-proyectar y el Entorno Aumentado, este paradigma rompe con las dicotomías dibujo-imagen, dibujar-generar imágenes, artesanal-tecnológico, ocio-trabajo, comunicación-aislamiento... En este sentido, se dibujan nuevos mapas, lugares de hibridación, de asociación de diversos conceptos. La emergencia de la capa digital infiere al viajar y a las ciudades síntomas de deslocalización; la migración de contenidos tradicionales localizados hacia el ciberespacio y viceversa. El viajero contemporáneo visualiza, captura, analiza, genera y almacena una cantidad desmesurada de contenidos digitales relacionados con su viaje que manipula y asocia de múltiples maneras. Su circunstancia mediática se desdobra en una dimensión temporal doble. El tiempo digital propio de la realidad alternativa o virtual se solapa con el tiempo biológico.

El EA construido con hardware y software supone un verdadero campo aumentado de experimentación: la audio-visualización de datos procedente, por un lado, de los canales de comunicación que habilita internet y, por otro, la interacción en la red en plenitud de existencia -redes sociales, correo electrónico, videoconferencia...-. La presencia perceptiva de la capa digital se produce en un orden escalar múltiple tanto a través de dispositivos ubicados y portátiles como canales de acceso al EA operados por el gesto corporal del usuario. La interacción entre cuerpo y la capa digital permiten adherir la capa digital a cualquier circunstancia y proyecto del usuario que selecciona, registra, manipula, ajusta a sus condiciones proyectando así sus propios viajes y ambientes idóneos.

Aprender de las imágenes

Se puede decir que la superabundancia de imágenes mostradas mantiene la atención en la superficie, móvil, relativamente indiferente al contenido. El flujo de imágenes excluye "la imagen privilegiada" según Sostang (en entrevista de Espada 2004). Pero "las imágenes parece que acuden allí donde falla la palabra y recíprocamente la palabra acude allí donde parece fallar la imagen" (Didi-Huberman 2004, 49).

El lenguaje y la imagen son absolutamente solidarios. Con respecto al tipo de conocimiento al que puede dar lugar la imagen, según Didi-Huberman (2012,11), “las imágenes pertenecen a un doble régimen / registro: el de la verdad y simultáneamente el de la oscuridad”. En tanto tales, las fotografías poseen una doble legibilidad: una que es evidente y que se percibe en lo *fotografiado*, y otra consistente en *el acto de fotografiar*: el movimiento que condiciona la posibilidad de esa foto. Así las imágenes no sólo se reducen a ser expresión de lo representado vaciadas de contenido. Frente a este vacío está el “gesto” de fotografiar que compromete el cuerpo.

En efecto, entre la *imagen como gesto* y una iconología empobrecida, que sólo intenta ver signos en las imágenes y no gestos, existe una oposición. Lo que convierte este “síntoma” corporal en tan importante para el arquitecto-aprendiz es similar al gesto del dibujar. Estamos igualmente ante un concepto semiótico que habla del significado pero que es también corporal. Se trata precisamente de un gesto, movimiento del cuerpo que está investido de cierta capacidad de significado o de expresión. Por lo tanto, la imagen que nos interesa es, en realidad, algo que ocurre entre el mundo de los signos y el mundo del cuerpo. (Didi- Huberman entrevistado por G. Romero 2007). La *imagen como imitación* -cuestión con la que Aristóteles abrió su Poética constatando que imitar debe entenderse en varios sentidos distintos- se puede decir que ocupó la estética occidental que se fundamentó enteramente en estas distinciones. Pero la imitación, es bien sabido, ya no avanza más que de crisis en crisis, aunque no haya desaparecido; ya no nos concierne; constituye más bien, una “función” paradójica, una disfunción, un malestar en la cultura visual (Didi-Huberman 2008).

Aquí entendemos la fotografía como algo que apela a una poética capaz de incluir su propia sintomatología; como una intención de dys-poner que conlleva una manera de descomponer y nuevamente ordenar, que es propio del arte moderno; una manera dialéctica de comprender las cosas. Las imágenes no son ni inmediatas, ni fáciles de entender. La noción *dialéctica de la imagen* indica que ni siquiera están “en presente”, como a menudo se cree de forma espontánea. Y es justamente porque las imágenes no están “en presente” por lo que son capaces de hacer visibles las relaciones de tiempo más complejas que incumben a la *memoria*. La imagen es un conjunto de relaciones de tiempo del que el presente sólo deriva (Deleuze 1984). Las relaciones de tiempo nunca se ven en la percepción ordinaria, pero sí en la imagen, mientras sea creadora; vuelve sensibles, visibles, las relaciones de tiempo irreducibles al presente. He aquí también por qué, las imágenes necesitan que sean miradas, interrogadas en nuestro presente, para que la memoria sea interrogada en las imágenes.

En efecto, la abundancia de estímulos visuales y la manipulación del tiempo a través de la tecnología digital llevan a aprendizajes de un enorme poder creativo. El individuo conectado está empezando, como una práctica habitual, a describir y compartir la experiencia de su entorno generando narrativas dinámicas y simultáneas que añaden nuevas capas de significado a un “entorno complejo y cambiante” que difiere completamente del espacio abstracto que concebía el purovisualismo moderno y utópico. Las tecnologías descentralizadas se convierten en una fantástica herramienta educativa para el análisis y comprensión de la realidad. No solamente representan la realidad sino que la construyen. La representación del mundo mediada por una intención constituye de esa manera una reconstrucción intelectual basada a una reflexión sobre la experiencia vivida. Es por eso, que las ciudades hoy no pueden entenderse como sus representativas estables imágenes míticas.

La diferencia entre la ciudad tradicional -la polis- y la “metápolis” radica en los *límites* (León 1998, 22). La polis sigue ofreciendo el modelo de lo que significan los límites. Pero los límites desaparecen mientras se acorta la distancia que existe entre recorrer un lugar directamente y recorrerlo virtualmente. La conciencia de los límites entre espacio íntimo y espacio público desvanece mientras se ensayan formas de reproducir imágenes lo más fieles posibles a las sensaciones corporales y perceptivas que esos espacios pueden suscitar. La verdad es, como afirma Susan Sontag (1996), que tenemos la experiencia del mundo, cada vez más, a través de sus imágenes. La integración de las herramientas de comunicación visual en la red, como Youtube, GoogleMaps y GoogleEarth nos permiten acceder a la visión de todo el mundo como una gran superficie navegable y visible desde el vuelo de pájaro o de satélite. Los sitios de Flickr, Facebook, Fotolog, etc. extienden la proliferación de instantáneas y videos de lugares visitados y habitados por la gente del mundo. La herramienta complementaria de GoogleMaps, Streetview permite recorrer ciudades como París, Madrid y Nueva York de manera virtual en un espacio conformado por una sucesión de fotografías panorámicas, ensambladas para dar la sensación de un recorrido verdadero por todas las calles de estas grandes capitales. Es la lógica de lo que Baudrillard (2002,187) denomina experiencia del mundo a través de “una pantalla y una red [...], una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de las comunicaciones”.

Puede decirse entonces que una nueva manera de ver el espacio se asemeja a la filosofía de la deconstrucción de Jacques Derridá (1989), visión que interesa también a la práctica arquitectónica y el urbanismo, porque es justamente la que logra expandir el campo de la representación espacial, expansión que es homologable a aquella que logra ampliar las posibilidades de percepción a través de mecanismos que son expansivos pero al mismo tiempo deconstructivos. Esta mirada permite la desestructuración del punto de vista único -abordada de diversas maneras- a fin de entender el espacio arquitectónico como movimiento, acción y comunicación. Una experiencia dinámica y desestabilizadora del espacio cuyos principios encuentran un eco en los principios deconstructivistas; un derrumbamiento de la representación del espacio cartesiano, lo que implica asimismo “la desintegración del sujeto cartesiano”. En otros términos, hablamos de “aprendizaje por montaje” que podría asemejarse más a un collage fotográfico de encuadres múltiples y singulares.

Si la ciudad moderna podría asimilarse a una “pantalla” donde la experiencia del espacio se atrapaba con la percepción de su imagen y la vida social se representaba como una serie de instantáneas sin continuidad y coherencia, como una serie de planos fuera de lugar y tiempo, se están explorando hoy todas las posibilidades de liberarse de este encanto de las imágenes modernas y de la experiencia del espacio que procesaban. Si los iconos modernos reducían la experiencia espacial de la acción humana, reduciendo así la vida en su escenificación, congelando el tiempo, “podemos hablar hoy de una “performatividad” que constituye en sí misma una experiencia del espacio basada en la gestión del tiempo. Esta performatividad se despliega hacia fuera, permite salir hacia la alteridad, puede acercarse a ella y retornar; permite probar, trata de influir y ser influida. Por lo tanto, se puede definir como un campo de la negociación. Las imágenes fijas trataban hacer que prevalezca el presente sobre el pasado y determinar el futuro esencialmente a través de su influencia normativa. Era la teatralidad de los fuertes que intentaba atrapar la vida social en una condición que confirma las identidades, los roles, y por lo tanto, los límites (Stavridis, 2003).

El EA posibilita hoy nuevos modos de experimentar las ciudades en un encuentro lúdico entre el espacio físico y el espacio virtual. La mediación de la experiencia de la ciudad se produce, por un lado, como un registro de una realidad objetiva y dada donde las imágenes son referenciales, una “huella” de la realidad y por otro, como una manipulación de la realidad o creación de una realidad nueva y subjetiva que se refleja como una deconstrucción de la realidad objetiva: sensación de movimiento, dinamismo, complicados puntos de vista, dificultad de determinar las coordenadas espaciales, imágenes dramáticas y atmosféricas... ¿Hasta qué punto esta experiencia espacial puede ser representada? Es una cuestión que nos enfrenta con la problemática del acto comunicativo y su referente más que de la representación mimética o de la realidad representada.

A modo de conclusión

Concluimos así con los nuevos “aprendizajes” de “dibujar para proyectar” como un “arte” que sobrepasa los instrumentos que hasta ahora nos hemos servido, situándonos en la encrucijada de una *poiética* que deshace las convenciones y funda nuevas formas de expresión. Viajar puede convertirse en un navegar por “la suave superficie operativa de las comunicaciones”; explorar las imágenes que Deleuze (1984) distingue en el cine como imágenes *percepción*, imágenes *acción* e imágenes *afección*.

La ciudad como ámbito para proyectar, para formular nuevas propuestas, admite lecturas en las que se implementa la experiencia directa con capas de información digital. Los procesos proyectuales constituyen procesos abiertos e interactivos de reconfiguración o resignificación de lugares. La travesía y el relato se revelan como estructuras de la experiencia de la ciudad. El relato es construido, destruido y reconstruido a partir de imágenes, imágenes mentales nodales, que reconstruyen la experiencia vital como una recuperación intelectual; a partir de fragmentos, descripciones de aspectos seleccionados que destruyen la fisionomía convencional de la ciudad. El montaje de esa información puede crear nuevos sentidos que se interpretan como trayectos y viajes.

Andar, viajar, registrar -dibujando, fotografiando, haciendo videos-, los recorridos -que incorporan el tiempo- adquiere un valor narrativo. Además el andar se convierte en un acto *performativo* en la medida que va explorando un peculiar mundo de imágenes, encontradas por el camino y la manera de reutilizarlas en un proyecto nuevo de reconfiguración de un lugar según las propias expectativas y especulaciones del proyectista- aprendiz comprometido en una crítica constructiva del espacio-tiempo. El viajar es así un acto también *enunciativo* de nuevos modos de percibir y usar lo real, dando lugar a nuevas narraciones, creando nuevos sentidos, insólitos y extrañantes. En este viajar pueden producirse encuentros y situaciones que den lugar a cambios de sentido, nuevas derivas o propuestas de nuevas metas. Cada recorrido es un recorrido vital. Es un acto, en definitiva, en que el espacio recorrido aparece siempre cambiante y renovado en un movimiento en que “es”, a la vez que “es creado” dando visibilidad a diferentes aspectos ocultos del potencial lugar arquitectónico. Los dispositivos tecnológicos en los

procesos de configuración y visualización sirven además para hacer propuestas de una visibilidad alternativa partiendo de una crítica. Se trazan así nuevos sentidos, trayectorias al margen de los usos convencionales y estereotipos espaciales haciendo emerger nuevos mapas de la urbe a partir de los recorridos mentales y afectivos de los viandantes-viajantes imaginativos.

Todo tipo de referentes y recuerdos posibilitan nuevos mapas mentales. Todo lo que afecta al mundo de los sentidos es materia creativa de proyectos, de nuevas derivas, lugares que se crean en el acto de desplazarse virtualmente, de explorar territorios creando nuevos relatos y provocando reacciones diferentes. Son prospecciones que a través de representaciones dinámicas -imágenes en movimiento que registran experiencias vitales, imágenes vividas superpuestas a imágenes virtuales- se proyectan en el espacio dando visibilidad a los estados afectivos y mnemónicos de los transeúntes.

En las escuelas de arquitectura de hoy profesores y alumnos son cada vez más viajeros. Las escuelas aspiran ser internacionales. La movilidad de los alumnos y del profesorado forma parte de la filosofía de las escuelas donde se están indagando estas cuestiones tratando de optimizar la capacidad de los medios para desencadenar procesos creativos que sumergen al alumno en una conversación global.

Referencias

- ALCOLEA, Rubén, TÁRRAGO, Jorge. 2011. "Espectros: arquitecturas en tránsito". En *Architects' Journeys. Building. Traveling. Thinking / Los viajes de los arquitectos. Construir. Viajar. Pensar*. GSAPP. New York / T6 Ediciones. Pamplona. pp. 6-19.
- BAUDELAIRE, Charles. [1863]1961. *El pintor de la vida moderna*. Aguilar. México.
- BAUDRILLARD, Jean. 2002. "El éxtasis de la comunicación". En FOSTER, H. (Ed.). *La Posmodernidad*. Kairós. España.
- BUCK-MORSS, Susan. 1995. *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Visor. Madrid.
- COLOMINA, Beatriz. 2011. "Toward a global architect". En *Architects' Journeys. Building. Traveling. Thinking / Los viajes de los arquitectos. Construir. Viajar. Pensar*. GSAPP. New York / T6 Ediciones. Pamplona. pp.20-50.
- DELEUZE, Gil y GUATTARI, Félix. 1998. *Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Pretextos. Valencia.
- DELEUZE, Gil. 1984. *La imagen movimiento*. Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México.
- DERRIDA, Jacques. 1989. *Márgenes de la filosofía*. Cátedra. Madrid.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. 2004. *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*. Paidós. Barcelona.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. 2008. *Cuando las imágenes toman posición. El ojo de la Historia*. Antonio Machado Libros. Madrid.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. 2009. *La imagen superviviente*. Abada. Madrid.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. 2012. *Arde la imagen*. Serieve. México.
- ESPADA, Arcadi. 2004. "La necesidad de la imagen: entrevista con Susan Sontag", Revista Letras Libres, abril 2004. Disponible en: <http://www.letraslibres.com/revista/convivio/la-necesidad-de-la-imagen-entrevista-con-Susan-Sontag>.
- GONZÁLEZ ROMERO, Pedro G. 2007. "Un conocimiento por el montaje. Entrevista con Georges Didi-Huberman", en Revista Minerva, N 05, IV época, 2007. Disponible en: <http://www.circulobellasartes.com/ag ediciones-minerva>
- LE CORBUSIER [Charles-Edouard Jeanneret 1965]. 2005. *El viaje a oriente*. Laertes. Barcelona.
- LEÓN FLORIDO, Francisco. 1998. "Metápolis la ciudad deconstruida". *Astrágalo. Cultura de la arquitectura y la ciudad* n9. pp.17-42.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. [1782] 2008. *Enunciaciones de un caminante solitario*. Alianza. Madrid.
- MANSILLA, Luis M. y TUÑÓN, Emilio. 2010. *Conversaciones de viaje*. Ediciones asimétricas. Madrid.
- MONTES SERRANO, Carlos. 1997. reseña del libro: BÁEZ MEZQUITA, Juan Manuel. 1997. *La Memoria de la Arquitectura. Dibujos de viaje a Italia*. Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Valladolid. En Academia, Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, n° 84. Madrid. pp. 576-578.
- NIEUWENHUY, Constant. 1974. Manifiesto para el catálogo de una exposición sobre "New Babylon" en La Haya. <http://www.notbored.org/new-babylon.html>
- SONTAG, Susan. 1996. *Sobre la fotografía*. Edhasa. Barcelona.
- STAVRIDIS, Stavros. 2003. ed. griega [traducción del título: *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*] Ellinika Gramata. Athina.
- TRACHANA, Angelique. 2013. "El código digital. Del estatuto de la arquitectura contemporánea". *Arte, Individuo y Sociedad* 25(1)-2013. pp. 53-74.

Datos sobre el autor

Angelique Trachana. Doctora Arquitecta por la ETSAM (2001), profesora asociada de la UPM, Dto. de Ideación Gráfica, miembro del Grupo de Investigación Hypermedia; su investigación en los últimos años se centra en los cambios producidos por el nuevo entorno tecnológico en la disciplina y la formación arquitectónica. En este campo cabe destacar entre sus últimos trabajos publicados: “El código digital. Del estatuto de la arquitectura contemporánea” (*Arte Individuo y Sociedad*, 2013), “Manual o digital. Fundamentos antropológicos del dibujar y construir edificios” (*EGA* 19, 2012). El grado cero de la arquitectura (*EGA* 22, 2013) Ciudad híbrida (*Arte Individuo y Sociedad*, 2014, en proceso de edición). 9737trachana@coam.es